LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT LUGLIO / AGOSTO 2013

86

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

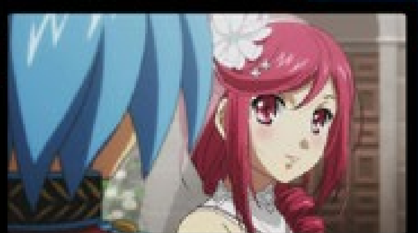
Gioco omaggio
Clicca Qui

A REALM REBORN
FINAL FANTASY XIV ONLINE
新生エオルゼア
ファイナルファンタジーXIV



IN QUESTO NUMERO

TIME AND ETERNITY



REMEMBER ME



DB: BATTLE OF Z



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

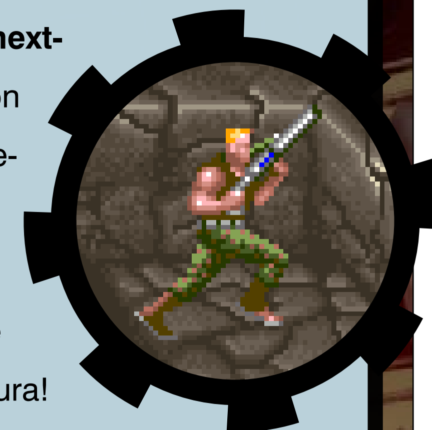
HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

Questa è l'ultima estate prima dell'arrivo delle console next-gen. L'attesa spasmodica troverà finalmente conclusione con l'arrivo di **XBox One** e **PlayStation 4**. Ma le piattaforme di questa generazione non saranno dimenticate tanto presto: e come sempre succede, nell'ultimo periodo di vita saranno in grado di dare vita a titoli che spingeranno al massimo gli hardware (**GTA V** per dirne uno). E mentre aspettiamo l'autunno... buone vacanze e buona lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!



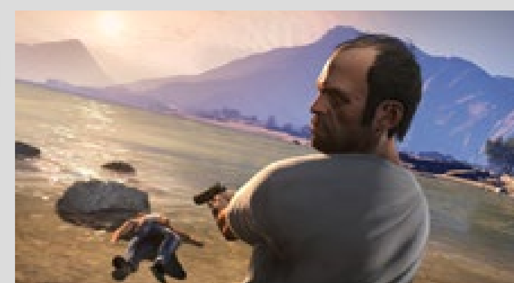


GRAND THEFT AUTO V SVELATO IN VIDEO

Mostrati interessanti dettagli sul gameplay e sulle principali features

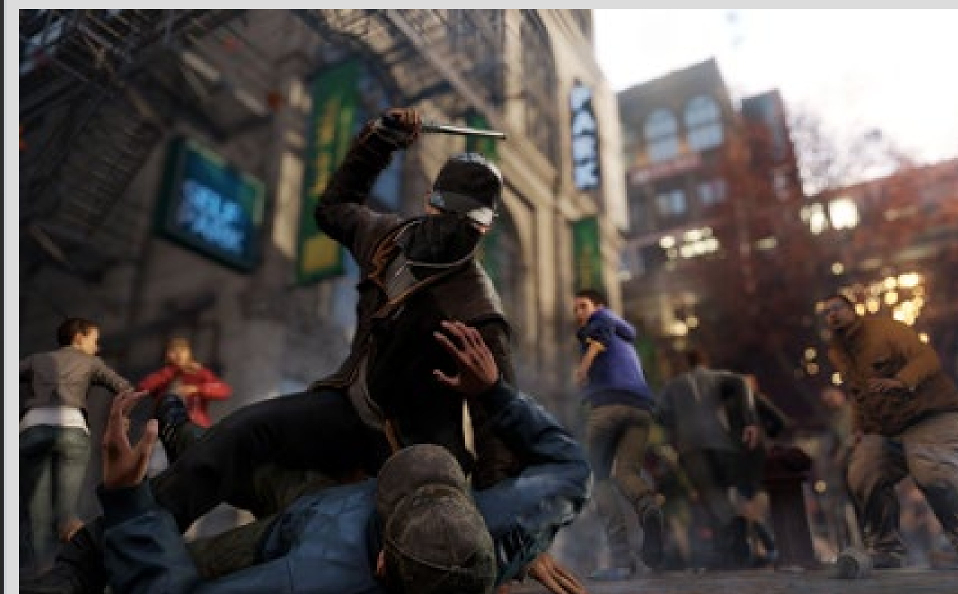
Rockstar Games ha rilasciato il primo video dedicato al gameplay dell'attesissimo **Grand Theft Auto V**. Il trailer ha svelato le molteplici novità introdotte, su tutte l'interattività tra i tre protagonisti dell'avventura, che potranno essere selezionati durante il gioco per variare l'approccio delle varie sezioni. Notevole anche la quantità di customizzazioni per i veicoli disponibili. Da notare poi la grande profondità degli ambienti: sarà possibile persino attraversare location sottomarine e dedicarsi alle discipline sportive, sfruttando i campi disponibili. Il gioco arriverà il prossimo 17 settembre su XBox 360 e PlayStation 3... e non abbiamo dubbi: prepariamoci all'ennessimo capolavoro annunciato!











PS4: NUOVO ANNUNCIO!

SONY ha svelato 'Play As You Download'

Durante il Develop Awards 2013, SONY ha annunciato una nuova funzione per **PlayStation 4**, chiamata **Play As You Download**: sarà così possibile scaricare su più console un determinato gioco acquistato in digital delivery. La funzione sarà simile a quella annunciata su **Xbox One**: davvero niente male!





LA DATA DI VENGEANCE

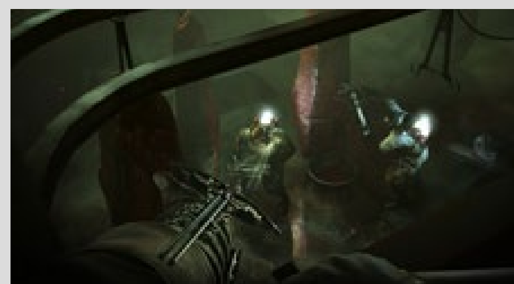
Un nuovo DLC di Black Ops 2 ad agosto

Activision ha ufficializzato la data di lancio di COD: Black Ops 2 Vengeance per **PS3** e **PC**. Il **DLC** offrirà quattro nuove mappe **multiplayer** (**Cove**, **Detour**, **Rush** e **Uplink**) ed una campagna zombie, ambientata in una cittadina del **Vecchio West**. Il gioco sarà disponibile a partire dal primo agosto!







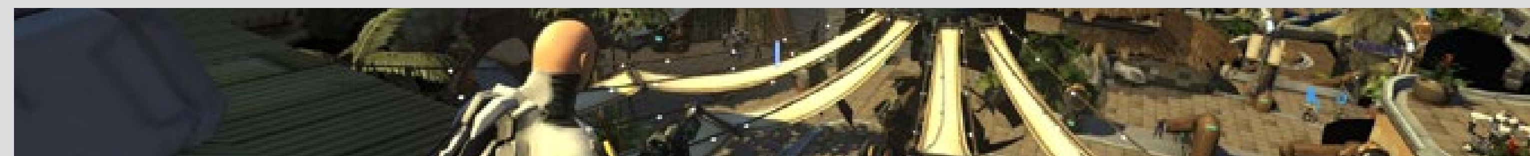


DISHONORED: UN NUOVO DLC IN ARRIVO

The Brigmore Witches prosegue e conclude l'avventura di Daud...

Bethesda annuncia oggi Dishonored: The Brigmore Witches, l'ultimo **DLC** per l'acclamato **action** in prima persona di **Arkane Studios**, in arrivo in tutto il mondo il 13 agosto 2013 per **XBox 360**, **PS3** e **PC** al prezzo di 9,99 euro o di **800 Microsoft Points**. Il gioco prosegue l'avventura nei panni del leggendario assassino **Daud** e ne conclude la sua storia (iniziata con **The Knife of Dunwall**). Per questo motivo i poteri, le armi e i potenziamenti ottenuti nel precedente episodio saranno subito disponibili grazie alla compatibilità dei salvataggi.





FIREFALL: L'OPEN BETA E' DISPONIBILE

Inizia la fase di test per il nuovo Free to Play di Red 5 Studios

Red 5 Studios ha finalmente trovato una finestra di lancio per l'**Open Beta** di **FireFall**, **TPS free-to-play** con elementi **GDR** alquanto intriganti. Il team ha quindi aperto agli utenti le porte del primo **stage** dell'**Open Beta**, assicurando un sistema di feedback affidabile. Per testarlo è sufficiente registrarsi sul sito ufficiale e... iniziare a giocare!

PIATTAFORMA: SQUARE-ENIX / PUBLISHER: SQUARE-ENIX / GENERE: MMORPG / USCITA: 27 - 8 - 2013

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**



La serie di Final Fantasy egli ultimi anni ha perso lo smalto di un tempo: il quattordicesimo capitolo non ha ottenuto il successo sperato e i server sono stati chiusi. Per fortuna **Square Enix** ha deciso di riproporre nuovamente il gioco, chiamato stavolta **A Realm Reborn**. Iniziamo col dire che, dal menù fino alla creazione del personaggio, troveremo numerosi riferimenti ai precedenti episodi. L'editor del nostro Alter Ego è veramente completo e ci permetterà di scegliere tra alcune razze non molte variegate nell'aspetto, ma differenziate nelle successive scelte: avremo la possibilità di scegliere il "job" del personaggio e la regione da dove iniziare la nostra avventura. Ci troviamo di fronte un **GDR Online** realmente ricco e divertente. Le città sono l'enfasi del classico sistema degli **MMO**: leggermente spoglie e con poca interazione, ma di grandi dimensioni e di sicuro impatto nel generale, ricche di **NPC** e di quest secondarie che servono a spezzare il ritmo dall'esplorazione e dai combattimenti. In attesa della versione completa, consigliamo a tutti gli appassionati della serie e del genere di scaricare la beta: ne vale davvero la pena!







DRACULA 4: SHADOW OF THE DRAGON

RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti



Accostare Dracula alla cinematografia o alla letteratura comune è un mantra dell'entertainment che probabilmente continuerà ancora per decenni. E il team francese **Microids**, già riconosciuto per il bellissimo punta & clicca **Syberia**, ha realizzato una saga dedicata al più celebre vampiro di tutti i tempi, anche se con risultati altalenanti. Adesso è stato rilasciato **Dracula 4: Shadow of The Dragon**, titolo molto meno **horror-fantasy** di quanto si possa pensare. Tutto inizia con una nave mercantile in preda ad una tempesta, durante la spedizione organizzata per conto del **Professor Vambery**, mandante di una collezione di quadri diretta al **Metropolitan Museum** di New York. Tuttavia la nave si per-



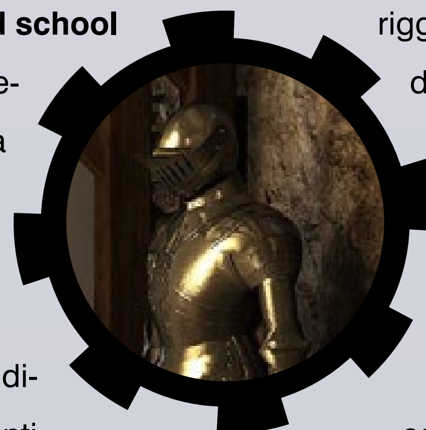








de in un naufragio e con sé il prezioso carico. Dopo essere stata contattata da una caserma di polizia di **Budapest** per il ritrovamento di un dipinto, l'intraprendente restauratrice **Ellen Cross** decide di recarsi nell'est Europa per constatarne l'eventuale autenticità. La trama inizia qui e, a questo lineare plot, si aggiunge un margine di storia personale conferita alla protagonista, affetta da una misteriosa malattia dagli effetti lenti ma disastrosi per il proprio sangue... L'impostazione ludica rispecchia lo stile **old school** dei fasti più tipici e tradizionali del genere: si gioca tutto in prima persona alla spasmodica ricerca del pelo nell'uovo ed è proprio questo probabilmente il comparto meglio riuscito di tutta la produzione. Bisogna sempre trovare indizi e risolvere i tantissimi enigmi presenti.



Purtroppo la durata complessiva del gioco sfiora un pomeriggio di **playthrough** senza mezzi termini: parliamo di meno di tre ore per completarlo, con un'amarissima ciliegina sulla torta come finale, inspiegabilmente del tutto inconcludente. Se non fosse per le meccaniche di gioco con forti impronte tradizionaliste, il titolo **Microids** avrebbe inevitabilmente toccato il fondo del dimenticatoio ludico più oscuro e buio di tutto il genere di cui fa parte.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: ANUMAN

SVILUPPO: MICROIDS/KOALABS

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	65
Sonoro	65
Giocabilità	68
Longevità	50

COMMENTA

GLOBALE **62**

TIME AND ETERNITY

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Da buon amante di tutto ciò che arriva dal Giappone, onestamente mi aspettavo molto da Toki Towa o, se preferite il titolo nostrano, da **Time and Eternity**. Purtroppo non è una novità che il pubblico occidentale si stia allontanando dai concept nipponici e nonostante alcune delle **software house** orientali cerchino ad ogni costo di occidentalizzare i propri brand (talvolta con risultanti scadenti), altre preferiscono invece rimarcare il gap culturale e realizzare un'opera pensata proprio per un pubblico dagli occhi a mandorla. In tal senso **Time and Eternity** è un titolo davvero fuori dal tempo e lontano dalla nostra cultura: umorismo demenziale, personaggi stereotipati e dialettica così fuori dal con-













testo di gioco, sono elementi che non aiutano il godimento dell'avventura, almeno per un occidentale medio. Di per sé gli avvenimenti principali della trama fanno prendere dannatamente sul serio le vicende, almeno all'inizio: la principessa **Toki** sta per sposarsi con **Zack**, quando si manifestano delle misteriose entità che uccidono il ragazzo, scatenando in **Toki** una doppia personalità che non sospettava di avere. Si tratta di **Towa**, alter ego tutto pepe che scaccia i sinistri sicari. L'inedito duo decide così di intraprendere un viaggio nel tempo, per sventare l'attacco e soprattutto permettere che il giorno più bello di **Toki** e **Zack** diventi tale senza alcun intoppo. A livello grafico il prodotto è all'apparenza molto curato, con un sovrapporsi di **2D** su ambientazioni tridimensionali, ma è un gioco illusorio che dura il tempo di un battito d'ali. A pagare la posta più alta sono le sessioni di **battle mode**, incredibilmente semplicistiche. Le fasi di esplorazione purtroppo non raddrizzano la situazione, con ambientazioni troppo omologate tra loro. Se non siete dei fanatici di tutto ciò che arriva dal Giappone, considerate pure **Time and Eternity** un titolo insufficiente come esperienza di gioco proposta.



VERSIONE: PS3

PUBLISHER: IMAGE EPOCH

SVILUPPO: NIS AMERICA

GENERE: RPG

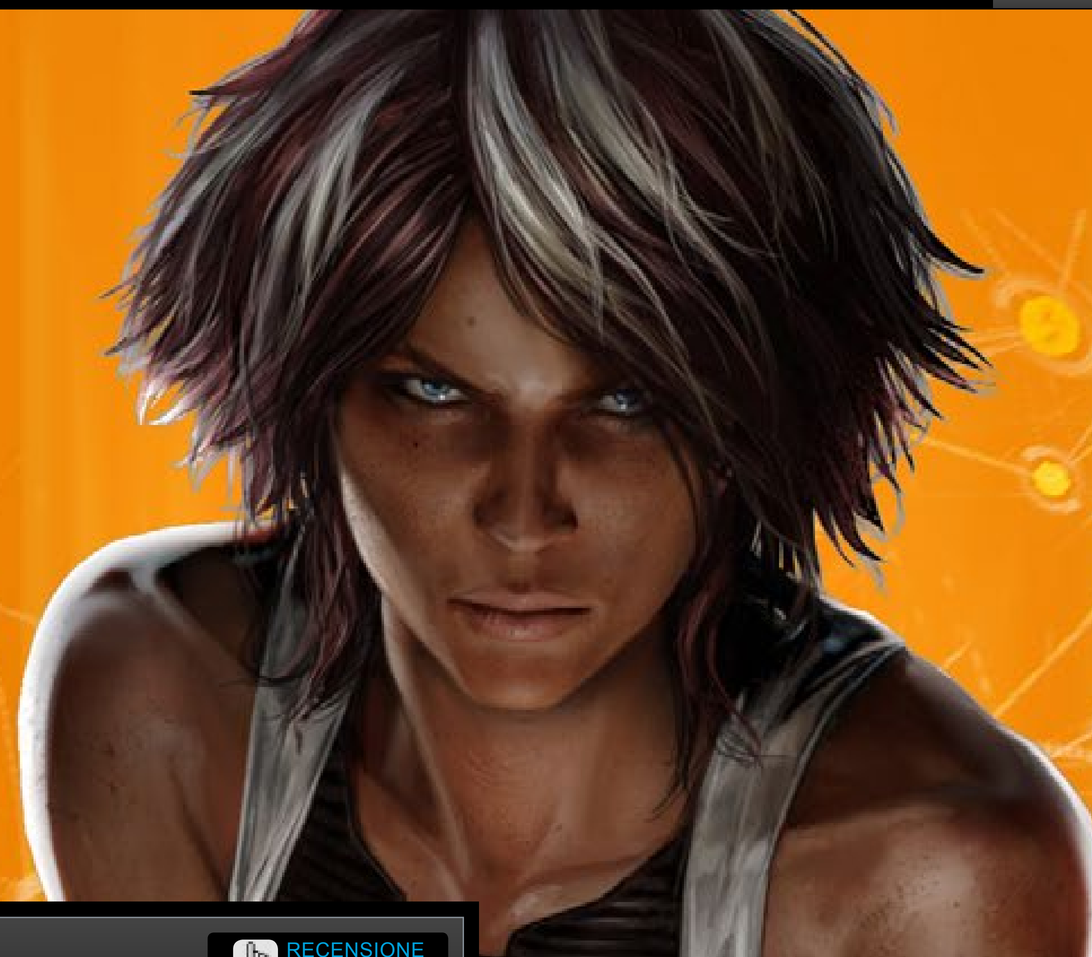
GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	68
Sonoro	68
Giocabilità	53
Longevità	50

COMMENTA

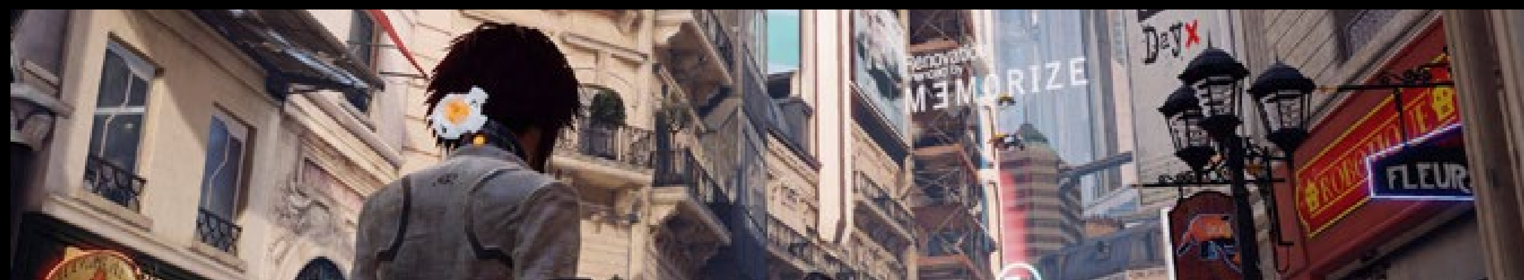
GLOBALE 60



REMEMBER ME

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Non capita tutti i giorni di trovarsi un titolo come Remember Me. Vi ricordate la famigerata campagna di occidentalizzazione di Capcom? Sostanzialmente è stata un fiasco se si guardano i giochi usciti, eppure qualcosa per forza di inerzia doveva andare nel verso giusto, un titolo che dimostrasse come dare fiducia a sviluppatori finora dediti soltanto a progetti minori. Il team francese di **Dontnod** si è rivelato all'altezza delle aspettative, tirando fuori una delle sorprese di questo 2013. Che razza di gioco è **Remember Me**: capolavoro? occasione mancata? Non c'è una via di mezzo e, prima o poi, bisogna schierarsi: e noi lo facciamo in favore del capolavoro. Il gioco è ambientato in una ver-





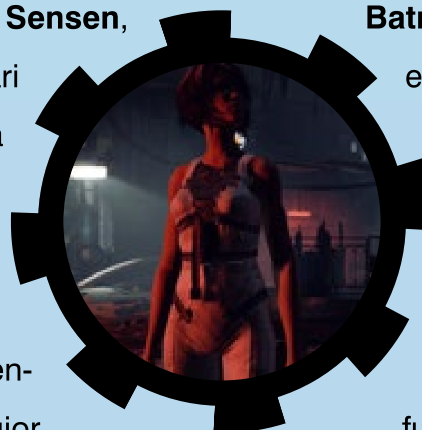








sione futuristica di **Parigi**, schiava inconsapevole di una nuova tecnologia di sintetizzazione e conservazione dei ricordi. Purtroppo il **Sensen**, così viene chiamato tale strumento, sta plasmando e deformando la società a proprio piacimento, rovinando l'esistenza delle persone e generando ghetti malsani che rovinano la vita della popolazione inerme. **Nilin** è una cacciatrice di ricordi, un'**errorista** per usare il termine caro al videogioco. Gli erroristi sono sostanzialmente degli anarchici del **Sensen**, persone mosse da ideali rivoluzionari che vogliono un ritorno della società a valori apparentemente dimenticati, in favore di una ricerca dei ricordi che ormai è diventata una droga legalizzata. Il **gameplay** è in apparenza ispirato ai videogiochi di maggior



successo di questi ultimi anni, non per ultimo **Batman Arkham Asylum**, e il sistema di esplorazione riprende gli ultimi **Tomb Raider**. **Nilin** fa del combattimenti corpo a corpo la sua **feature** più utilizzata, attraverso l'innovativo sistema di combattimento denominato **Combo Lab**. Proprio questa funzione ha generato molteplici polemiche, tanto da convicere una larga parte della critica a stroncare il titolo. Noi la pensiamo in modo decisamente diverso: Il ripristino della salute di **Nilin** deriva dalla corretta esecuzione delle combo, per cui imparare le combo a memoria è fondamentale. Per chi viene da esperienze simili vicine ai picchiaduro 1 vs 1 non sarà particolarmente problematico, ma è piuttosto comprensibile che un pubblico di principianti potrebbe





trovarsi di fronte ad un sistema inflessibile. Per quanto riguarda invece la possibilità di maneggiare i ricordi, l'effetto è notevole: la trama cambia in modo radicale in base ai nostri **hacking** e potreste vedere acerrimi nemici diventare fedeli alleati, modificando un avvenimento cruciale tra le sue memorie. Ad intaccare in minima parte questo tripudio di originalità è un sistema di spostamento non proprio geniale: dispiace che **Neo Paris** non sia minimamente esplorabile. Avremmo sperato di avere a che fare non certo con un **free roaming**, quanto piuttosto con un micro universo come poteva essere la **Cittadella** della triologia di **Mass Effect**. Ma ciò che però fa letteralmente la differenza in **Remember Me** è il **concept art** grafico e audio dietro al gioco: la città è un universo armonioso ed in continuo movimento, animato da una vena sotterranea di un nuovo stile cyberpunk. **Remember Me** è una delle sorprese del 2013, un titolo che spacca l'opinione pubblica tra chi lo vede come un'occasione mancata e chi invece lo reputa un titolo fondamentale, che sarà ricordato negli anni come un gioco magari non particolarmente celebre ma unico nel suo genere. **Cult** generazionale? Siamo pronti a scommetterci sopra!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: CAPCOM

SVILUPPO: DONTNOD

GENERE: AZIONE - TPS

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	94
Sonoro	93
Giocabilità	88
Longevità	85

COMMENTA

GLOBALE 90

DEADPOOL

RECENSIONE completa

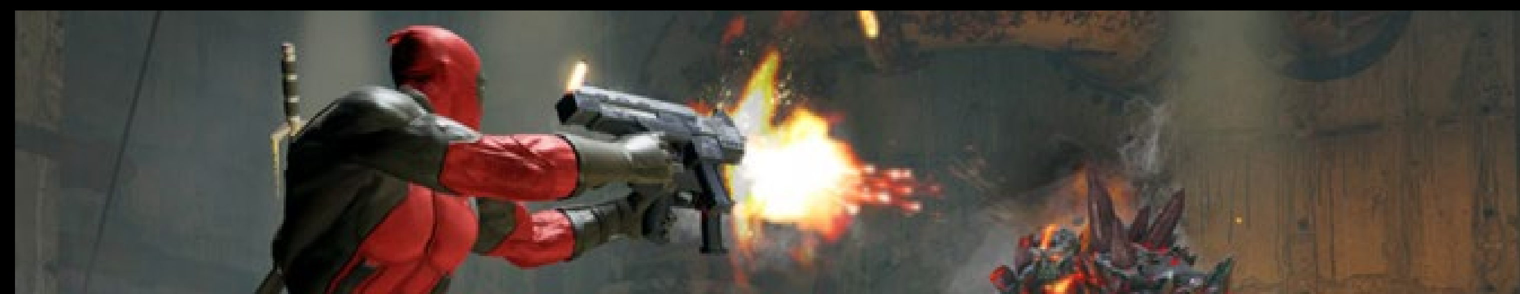
Andrea Pautasso





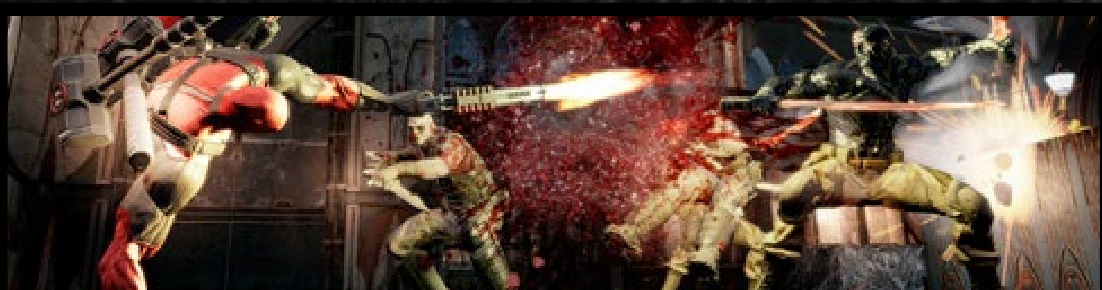
Deadpool è quel genere di personaggi che uno si sarebbe aspettato di vedere seriamente nel mondo dei videogiochi già da un bel pezzo, invece il caro mattacchione di casa **Marvel** / **DC** ha preferito fare diverse comparse negli ultimi anni, specialmente nel mondo dei **picchiaduro**. Bisognerebbe tornare indietro fino all'epoca della **PS2** ma preferiamo citare titoli più recenti, come **Mortal Kombat vs. DC**, per poi passare a **Marvel vs. Capcom 3** concludendo infine con il più recente **Injustice** e senza dimenticare l'apparizione in **Batman Arkham Origin**. Sembrava giusto a questo punto dare una chance anche a quel mattacchio di **Wade Wilson**, per vedere se aveva il potenziale di diventare avrebbe

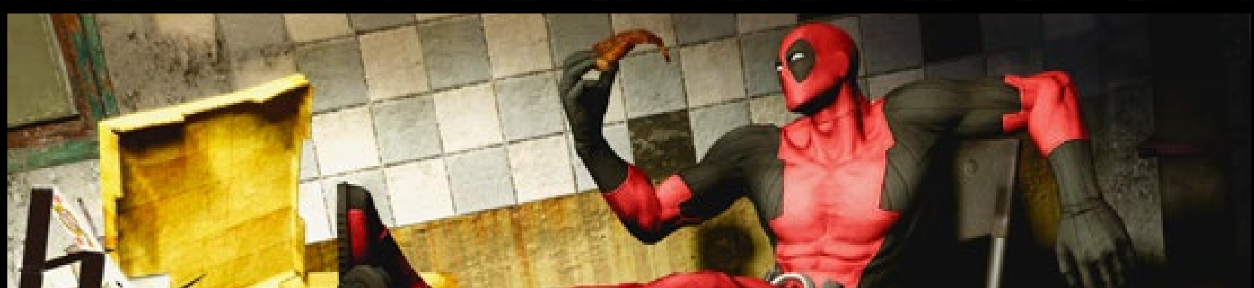
















permesso di trasformarlo in un nuovo **Batman** formato **Arkham**, purtroppo duole ammetterlo l'esperimento è miseramente fallito. Per essere sintetici, **Deadpool** è un **Hack n' Slash** di quelli basilari, con uno spiccato squilibrio delle abilità del protagonista, che permettono di abusarne all'infinito falsando la difficoltà di gioco e rendendo il tutto un **Dinasty Warrior** all'americana. In particolare, la cintura del teleltrasporto falsa in modo inevitabile gli scontri, permettendo al giocatore di teleltrasportarsi senza sosta e lasciando il resto ad un auto lock del target che rende il personaggio una macchina quasi del tutto invincibile. Purtroppo anche il resto del **gameplay** è deficitario: i nemici sono dotati di una **Intelligenza Artificiale** di altri tempi e si muovono con azioni standard senza arrecare mai seriamente problemi, per non parlare dei boss, incapaci di fare qualcosa di più di due di attacchi programmati. La telecamera non è certo di aiuto, con inquadrature scomode ed una generale qualità grafica che lascia a desiderare, specialmente per gli sfondi e per i modelli poligonali minori. Potrà piacere probabilmente ai giocatori meno esigenti, relegando di fatto **Deadpool** in un limbo per niente ambito.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: ACTIVISION

SVILUPPO: HIGH MOON

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	51
Sonoro	58
Giocabilità	41
Longevità	40

COMMENTA

GLOBALE 47



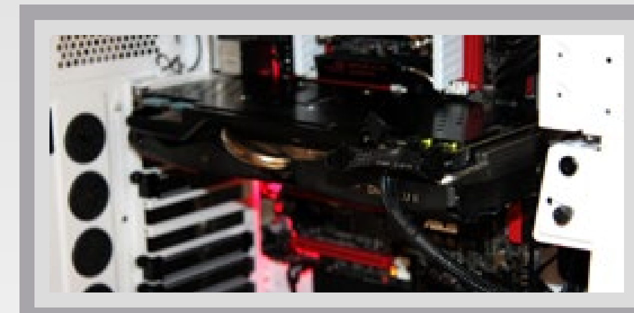
ASUS PRESENTA GEFORCE GTX 780 DIRECTCU II

Una nuova serie di schede grafiche dalle elevatissime prestazioni



ASUS presenta oggi due nuovi prodotti GeForce GTX 780 DirectCU II, la nuova serie di schede grafiche di fascia alta su base **NVIDIA**. Queste schede offrono un **PCB** integralmente progettato da **ASUS**, un aspetto del tutto inedito del sistema di raffreddamento **DirectCU II**, distribuzione dell'alimentazione digitale **DIGI+ VRM** e robusti componenti **Super Alloy Power**. Le schede adottano la **GPU NVIDIA GK110-300** con 2304 core **CUDA**. Vengono fornite con 3 GB di memoria video **GDDR5** interfacciata a **384 bit**. Indubbiamente questi prodotti offrono ai videogiocatori più esigenti livelli estremi di raffreddamento, stabilità e durata.







APPLE: IOS 7 RADDOPPIA LE DIMENSIONI DELLE APP

Risolti i problemi grafici a 2X nelle applicazioni utilizzate su iPad...



Molte applicazioni non progettate per iPad possono attualmente girare a pieno schermo sul **tablet Apple** grazie alla modalità **2X**, una funzione che permette di effettuare il **rescaling** dell'**App** e mostrarla a pieno **display** anche su **iPad**. Tuttavia, la grafica risulta molto compromessa e con evidenti pixellature. Grazie all'avvento della **beta 3** di **iOS 7**, **Apple** ha introdotto una nuova funzionalità che permette di ottimizzare la visualizzazione a pieno schermo senza compromettere più di tanto la grafica dell'**App**... e l'impatto grafico è notevole!





SONY PRESENTA IL NUOVO TABLET XPERIA TABLET Z

Estremamente sottile, in molti casi si rivela più veloce dell'iPad 4



Sony ha rilasciato Xperia Tablet Z: un sottilissimo dispositivo con schermo da 10 pollici e spessore di 7 mm. E' dotato di un processore quad-core **Snapdragon S4** da 1.5 GHz che, affiancato ai 2GB di memoria **RAM**, in molti casi si rivela più veloce dell'**iPad 4**. La memoria interna è di 16 GB espandibile e la fotocamera posteriore è di 8 megapixel, con display da 10 pollici e una risoluzione di 1920 x 1200 pixel. Un tablet davvero ottimo!



SPECIALE
GIOCO FLASH

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)



TERROR COMBAT DEFENSE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE



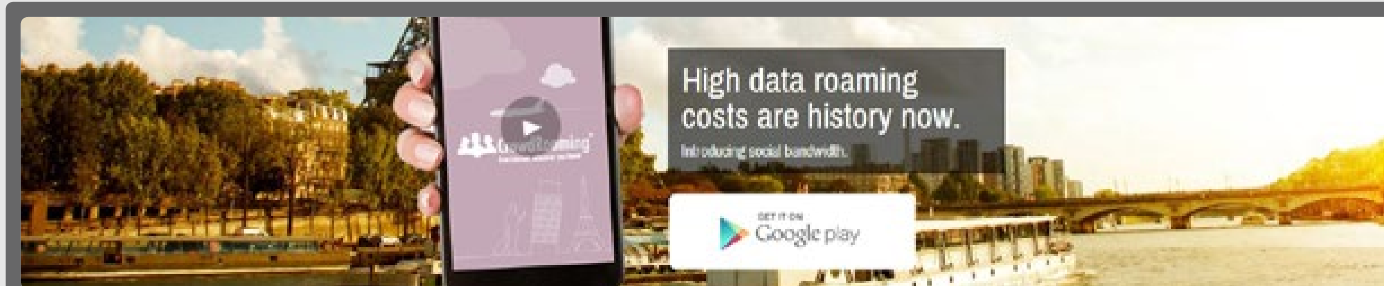
L'ITALIANA NODIS PRESENTA IL NUOVO TABLET ND-T700

Un dispositivo low-cost adatto sia a giocare che per tutte le altre esigenze

L'italianissima NODIS ha mostrato al pubblico il nuovo Tablet ND-T700, un dispositivo low-cost per gestire esigenze di vita privata e business nel modo migliore. Dotato di processore Chipset Rockchip 2926 da 1.5GHZ, il **ND-T700** si rivela una piattaforma perfetta per l'intrattenimento, grazie al display LCD TFT 7' capacitivo e multitouch da 800x480.



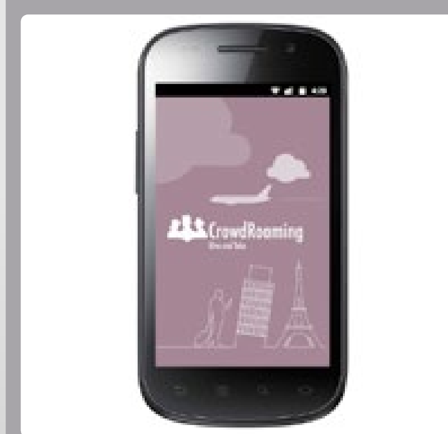




COSTI DI ROAMING? NO GRAZIE...

Un'App per connettersi gratis in qualunque luogo!

La nuova app per Android CrowdRoaming consente a chi naviga da **smartphone** di condividere una porzione della propria connettività con i turisti. In cambio, gli utenti potranno ottenere gli stessi vantaggi durante i propri viaggi all'estero, eliminando gli alti costi di roaming!

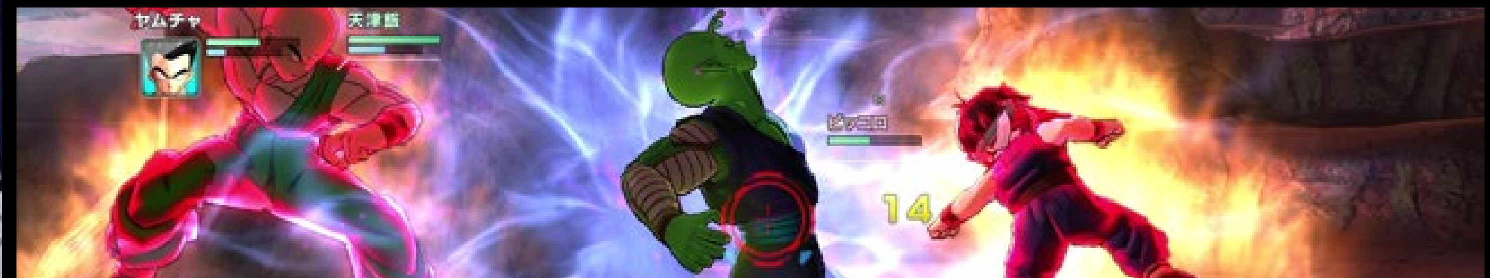


SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

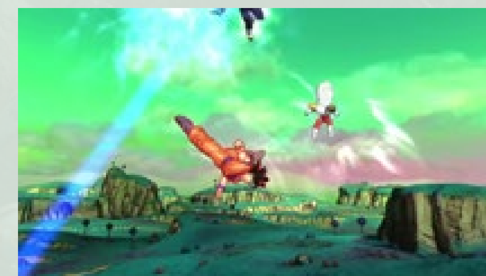


DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Dragon Ball Z: Battle of Z si preannuncia come un titolo assolutamente imperdibile per i fan della serie e per gli appassionati di picchiaduro in team. Già, perché questa volta saranno presenti numerose features dedicate al **multiplayer**, come scontri in squadre di quattro e **Battle Royale** per combattimenti tra otto giocatori. Saranno presenti i personaggi storici del cartone ma anche **Special Force** e **Super Saiyan GOD**. Speriamo soltanto che il titolo si rivelerà all'altezza delle aspettative!





NAUGHTY DOG IN GIAPPONE



A cura di
Michele Prontelli

Il Giappone è la patria del videogioco e sono migliaia i brand di successo arrivati qui da noi nel corso degli anni. Curiosamente però il processo inverso si verifica di rado e sono molte le aziende che riscontrano dei gravi flop nella patria di **Mario e Sonic**. Il problema è che molti investimenti milionari spesso si rivelano dei fallimenti, scoraggiando la creazione di nuove **IP** in grado di tenere testa a brand storici come **Resident Evil**. La rivista **Famitsu**, la più venduta di tutto il Giappone, ha rilasciato un'interessante classifica relativa all'andamento nelle charts di tutti i titoli prodotti da **Naughty Dog** e approdati proprio nella terra di **Nintendo** e **SEGA**. **Crash Bandicoot 3** per **PSX** domina la classifica dei giochi più apprezzati dal pubblico nipponico, sfiorando il milione di copie vendute: da sottolineare anche l'ottima performance del primo capitolo che, con sole 57.000 copie vendute nella prima settimana, ha superato le 664.000 in tutto il ciclo vitale; merito naturalmente dell'ottima fattura del titolo in questione, del passaparola ma anche del marketing creato ad hoc da **SONY**: pur non avendolo mai riconosciuto ufficialmente, **Crash** divenne la mascotte (portabandiera diciamo) della **PlayStation**. Ma **Naughty Dog** si è cimenta-













ta anche in nuove **IP** per **PS2**: purtroppo **Jak** e **Daxter**, personaggi che hanno scaldato gli animi del pubblico occidentale, non hanno saputo conquistatare il pubblico orientale, tanto che **Jak 2** è stato letteralmente snobbato. Stessa cosa potremmo dire per il franchise di **Uncharted**: vera pietra miliare delle **charts** occidentali, ma che ha faticato ad imporsi sul mercato del Sol Levante, anche se il terzo capitolo della avventure di Drake ha ottenuto ben 164.000 copie vendute in totale (una curiosità: **Uncharted** ha venduto 55.000 copie in totale, e il suo seguito ha ottenuto nella **first week** 55.000 copie; in sintesi chi ha giocato il primo capitolo è corso



ad acquistare il secondo... in un sol botto!). Ma come si è comportato **The Last of Us**? Il titolo è stato rilasciato in Giappone con un risultato a dir poco strepitoso per una nuova **IP**: quasi 120.000 copie, una cifra elevatissima se si pensa che **Uncharted 3**, terzo capitolo di un franchise già affermato in casa **SONY**, ha esordito con 122.000 copie. La stima di **TLOU** a fine ciclo è di 300.000 copie, ben oltre le più rosee aspettative di **SONY** per quanto riguarda il mercato interno. Insomma, **Capcom** ha decisamente trovato un nuovo avversario (in **UK**, nel momento in cui scriviamo questo speciale, il titolo è saldamente al comando della





charts software da tre settimane a questa parte). Ma sono tutte “*rose e fiori*”? Al momento non è stato reso noto il budget stanziato per lo sviluppo del titolo, sta di fatto che il motore grafico è un’evoluzione di quello realizzato per **Uncharted 3** (magnifico), ma tale affinamento ha costretto il **team** a lavorare per oltre un anno: e si sa, tempo uguale denaro... Più volte durante l’**E3 2013**, **Naughty Dog** ha affermato che tale engine sarà la base di partenza per futuri prodotti **Next Gen**. E arriviamo così alla domanda che è alla base di questo speciale: server puntare su nuove **IP**? Nonostante i dubbi e le perplessità, legate soprattutto agli ingenti in-



vestimenti, la risposta sembra senza dubbio affermativa: il mercato ha bisogno di nuovi prodotti per evolversi; i casi di **Ni No Kuni** (prodotto molto orientale, che ha scaldato il cuore dei videogiocatori occidentali con un successo strepitoso) e di questo **The Last of Us**, sono l’esempio lampante che se un titolo è ben realizzato, supportato adeguatamente sul piano del marketing (vero **Capcom**? A proposito di nuove **IP** come **Remember Me**...) e della promozione in generale, può ottenere il successo che merita e ripagare la **Software House** di tutti gli investimenti profusi nelle fasi iniziali. Il tutto ovviamente... a vantaggio dei giocatori!



ERA DEL LUPO

ARTICOLO completo

GDR Online

Il tempo scorre, il tempo è energia. La vita stessa è frutto del tempo e noi siamo ciò che siamo oggi grazie al suo scorre-re... Da queste premesse nasce **Era del Lupo**, gioco di ruolo online di tipo **play by chat** che ci trasporta in un regno **fantasy** permeato di magia. Una volta iscritti potrete immergervi in un modo abitato da fazioni diverse, che si contendono il dominio sulle varie regioni. Ogni giocatore potrà così decidere di difendere o attaccare il luogo che preferisce, seguendo un plot narrativo che introduce innumerevoli creature. **Era del Lupo** è quindi il gioco adatto se cercate un'esperienza nuova e una community attiva: da non perdere!







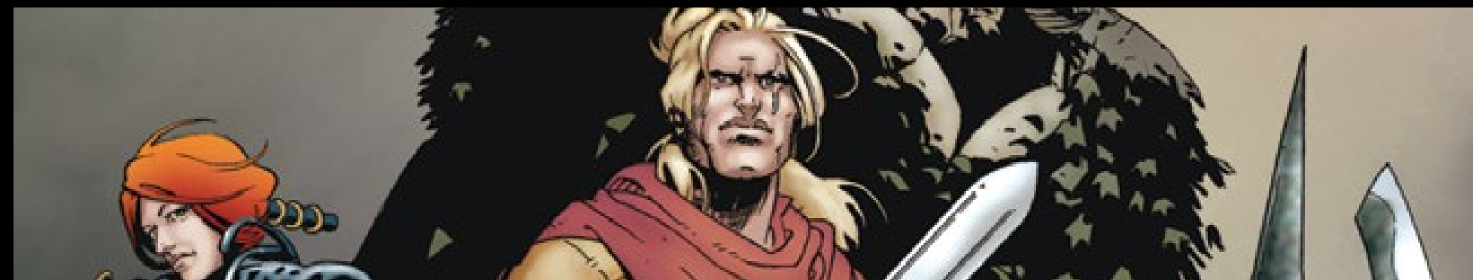




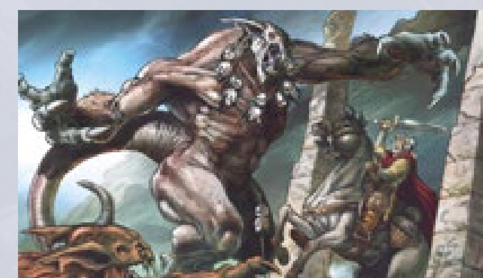
DRAGONERO INCONTRA PATHFINDER

RECENSIONE completa

Khitan Darkstar



Il celebre fumetto italiano Dragonero, edito da Bonelli Editore, diventerà un'ambientazione per il gioco di ruolo **Pathfinder**. Grazie alla collaborazione tra **Bonelli Editore** e **Wyrd Edizioni**, sembra che a **Lucca Comics and Games del 2013** sarà possibile vedere questa felice unione tra **GdR** e fumetto. Una novità che potrebbe dare una sonora spinta all'ambiente ludico dello Stivale, che spesso resta lontano dalle luci della ribalta. Ulteriori dettagli e aggiornamenti nel corso dei prossimi mesi!





FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV
SQUARESOFT



FINAL FANTASY V

RECENSIONE completa

Cesare Arietti





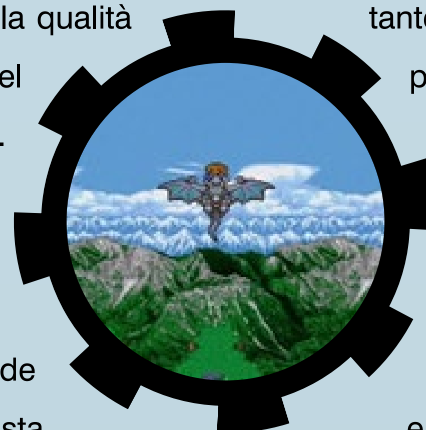








Non ho proprio idea se ne abbiamo già parlato: tra remake per **Advance** e decine di capitoli successivi, la serie di **Squaresoft** ha conquistato milioni di fan e mandato in tilt la programmazione di una rivista. Per cui anche se avete già letto un articolo di **GAME** su **Final Fantasy V**, ricominciamo daccapo e facciamo finta di niente. Quando si parla della popolare saga tutti nominano il settimo capitolo, l'ottavo e talvolta il sesto: un po' per la popolarità che hanno riscosso, un po' per la qualità eccelsa dei giochi e un po' perché nel 1992 nessuno capiva nulla di **J-RPG**. Per cui quando questo quinto episodio è stato rilasciato solo pochi se ne sono accorti: grave errore, visto che i quattro protagonisti delle vicende potevano utilizzare una sterminata lista di tecniche e persino *jobbare*, scegliendo tra le tante discipline in cui specializzarsi. Era possibile quindi personalizzare il party a piacimento, disponendo guerrieri, arcieri, bardi, maghi bianchi (e anche neri, rossi e blu), senza contare ballerini e samurai. Esattamente: a disposizione di ogni **pg** vi erano oltre venti **job**, che permettevano anche di variare l'aspetto fisico. Il tutto con una storia che, una volta vicina a quella che sembrava la conclusione, ricominciava in un nuovo mondo parallelo. E il soundtrack era talmente spettacolare che ci convince a pensare che i videogiochi siano peggiorati anno dopo anno. Insomma, non sappiamo se questa recensione l'avete già letta, ma di una cosa siamo certi: **Final Fantasy V** è un capolavoro. E scriverlo due volte è anche poco!



PACIFIC

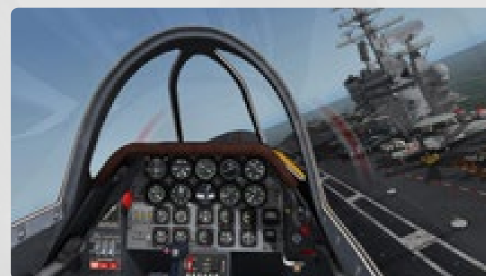
SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES



X-PLANE 10

ARTICOLO completo
Macfordummies.it





Arriva l'ultima versione di X-Plane, popolare simulatore di volo per Mac. E' stato rivisto ampiamente il comparto grafico, spesso molto criticato dai detrattori, ed è stato riscritto il metodo di creazione dello scenario, ridisegnando tutte le **texture** e i modelli **3D**. Inoltre l'**engine** che controlla lo scenario adesso è scalabile, per adattarsi alle diverse necessità. Il titolo saprà regalarvi ore di divertimento, soprattutto acquistando aerei di produttori terze parti come **Carenado** o **JRollon**. Consigliatissimo!

